

META-ANALISIS PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP KECERDASAN SISWA

Y. Trisnayanti¹, Miterianifa², A. Khoiri³
Universitas PGRI Silampari¹, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim²,
Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo³
trisnayantiy697@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap kecerdasan siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah meta analisis untuk merangkum hasil penelitian terhadap kecerdasan sehingga dapat diketahui besar *t*-test dan *effect size* (ES). Penelitian diawali dengan merumuskan masalah kemudian menelusuri hasil penelitian jurnal elektronik melalui *google* dan *google scholar*, melakukan pencarian terhadap jurnal yang mempunyai variabel yang diharapkan, melalui kata kunci yaitu *role playing*, bermain peran, *sociodrama* dan kecerdasan. Jenjang pendidikan yang dipilih adalah PAUD, SD dan SMP. Berdasarkan hasil penelusuran terdapat 55 artikel penelitian. Namun, yang dapat diolah dengan kualifikasi adanya *pretest*, *posttest*, standar deviasi yang relevan dengan pencarian hanya terdapat 19 artikel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pemberian metode *role playing* terhadap kecerdasan siswa nilai *t* hitung $-2.259 < t_{table}$ dan rata-rata *effect size* dari beberapa artikel yang masuk dalam kajian penelitian meta analisis pengaruh *role playing* terhadap kecerdasan adalah 0,74 menunjukkan pada kategori sedang dengan pengaruh 76%.

Kata kunci: Meta-Analisis, *Role Playing*, Kecerdasan

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the effect of using the Role Playing method on student intelligence. Using a meta-analysis to summarize the results of research on intelligence so that it can be known: the average t-test and effect size (ES) on the average Role Playing method and effect size (ES) is the largest and consistent with the relationship between variables on increasing student intelligence. The research method used is a meta-analysis. The research begins by undermining the problem then tracing the results of electronic journal research through Google and Google Scholar, by searching for journals that have the expected variables, through key words namely Role Playing, Role Playing, Sociodrama and Intelligence. The chosen level of education is Early Childhood, Elementary School and Junior High School. From the results of the research there were 55 research articles. However, what can be processed with qualifications is the pretest, posttest, standard deviation relevant to the search, there are only 19 research articles. The results showed the influence of giving role playing methods to students' intelligence t count value of $-2.259 < t_{table}$ and the average effect size of several articles included in the meta-analysis study of the effect of Role Playing on intelligence was 0.74 indicating in the medium category with influence of 76%.

Keywords: Meta-analysis, *Role Playing*, Intelligence

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif membutuhkan proses yang tepat dan berkualitas. Guru untuk meningkatkan mutu pendidikan perlu kreatif dalam mengolah pembelajaran di kelas. Guru harus mampu mengimprovisasi dan berinovasi dalam kegiatan belajar. Siswa yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran menjadi tantangan tersendiri di kelas, menghambat proses pembelajaran dan menghambat pengembangan kecerdasan mereka. Pada tingkat pendidikan dasar, menengah, dan bahkan usia dini, pembelajaran di kelas haruslah menyenangkan dan menggunakan metode yang tepat agar siswa dapat memahami materi dan mengembangkan potensi mereka (Akhdan, 2018; Zohar *et al*, 2001).

Salah satu metode pembelajaran yang menarik dan efektif terutama untuk anak usia dini, dasar dan menengah adalah metode bermain peran (*role playing*) atau sociodrama. *Role playing* merupakan cara untuk memecahkan masalah melalui peragaan yang dilakukan sendiri atau bersama kelompok (Brookhart, 2010; Heyward, 2010). Metode ini mendorong siswa untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap tokoh tertentu, sehingga membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. *Role playing* juga merupakan metode yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi situasi sosial dan kompleks melalui permainan peran, terbukti efektif dan menyenangkan, terutama untuk anak usia dini, dasar dan menengah serta dapat membantu siswa mengembangkan berbagai kecerdasan, seperti yang dijelaskan dalam teori kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligences*) oleh Howard Gardner (Morgan, 2021). Menurut Gardner, kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah atau melakukan sesuatu yang dianggap berharga dalam satu atau lebih budaya. Gardner mengidentifikasi delapan tipe kecerdasan, yang pertama kali dipublikasikan pada awal tahun 1980an dan kemudian ditambah satu lagi sekitar satu dekade kemudian. Gardner berpendapat bahwa kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan yang paling penting bagi manusia, sementara kecerdasan seperti yang dimiliki oleh pesenam, matematikawan, musisi, dan seniman visual sering dianggap sebagai sesuatu yang terpencil dan misterius oleh banyak orang (Craft *et al*, 1972; De Bono, 2007; Hennessey & Amabile, 2010).

Berdasarkan pemikiran tersebut maka Gardner mengemukakan delapan tipe kecerdasan adalah kecerdasan linguistik, kecerdasan matematis-logis, kecerdasan ruang visual, kecerdasan kinestetis-jasmani, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis. Pandangan kecerdasan menurut Gardner bahwa kecerdasan tidak bersifat tetap tetapi kecerdasan dapat lebih tepat digambarkan sebagai suatu kemampuan atau keterampilan yang dapat ditumbuhkan atau dikembangkan. Teori kecerdasan majemuk (MI) telah menjadi subjek kritik meskipun mendapat perhatian luas. Gardner telah menanggapi kritik ini, dengan menekankan bahwa teorinya didasarkan pada bukti empiris dan bahwa kritikus mungkin salah memahami konsepnya. Salah satu kritik utama adalah penggunaan kata kecerdasan yang dianggap terlalu luas oleh beberapa orang. Gardner berpendapat bahwa definisi kecerdasan yang sempit dapat meremehkan kemampuan yang tidak termasuk dalam

definisi tersebut (Hennessey & Amabile, 2010; Precourt, 2013; Treffinger et al., 2008). Kritik lain menyangkut hubungan antara berbagai kemampuan, dengan beberapa akademisi berpendapat bahwa korelasi antara tes kemampuan menunjukkan adanya kecerdasan umum. Gardner, bagaimanapun, skeptis terhadap korelasi ini, dengan alasan bahwa sebagian besar tes berfokus pada kemampuan logis dan linguistik, yang dapat memengaruhi hasil tes untuk kemampuan lain (Pehkonen, 1997; Soong, 2015). Untuk dapat melihat seberapa efektif dan seberapa besar pengaruh suatu metode *role playing* terhadap kecerdasan yang dimiliki oleh siswa PAUD, SD dan SMP maka dilakukan penelitian dalam penelusuran artikel menggunakan teknik meta analisis, yang berjudul meta analisis pengaruh metode *role playing* terhadap kecerdasan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian meta analisis, pengumpulan dilakukan dengan menelusuri *google* atau *google cendikia*. Semua jurnal yang diambil yang terkait tentang *effect size* yang ditimbulkan dari *role playing* terhadap kecerdasan siswa. Pembatasan pencarian jurnal dengan kata kunci seperti pengaruh bermain peran (*Role Playing*), sosiodrama, kecerdasan (*linguistik, matemathic logis, visual, kinesthetic, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalis*). Pengumpulan data yang digunakan dalam meta analisis ini adalah observasi terhadap komponen-komponen yang akan diteliti pada beberapa jurnal penelitian berdasarkan kelompok-kelompok unit analisis. Dari hasil penelusuran terdapat 55 Artikel kemudian diambil 22 artikel yang relevan yang dapat digunakan dalam penelitian. Dasar pengambilan artikel adanya data sebelum dan sesudah tindakan dalam bentuk skor, dapat digunakan dalam formula yang ada pada *effect size*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif. Teknik ini digunakan untuk menghitung besar pengaruh (*Effect size*) *role playing* terhadap kecerdasan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menghitung besar pengaruh (*Effect size*) *role playing* terhadap kecerdasan dengan menggunakan rumus Cohen sebagai berikut:

$$d = \frac{M_{posttest} - M_{pretest}}{\sqrt{\frac{SD^2_{posttest} + SD^2_{pretest}}{2}}}$$

$$r = \frac{d}{\sqrt{d^2 + 4}}$$

Keterangan:

- M = Rata-rata skor tes
- SD = Standar Deviasi skor test
- d = Cohen's Index
- r = *Effect size coefficient*

Selain rumus cohen, penghitungan *effect size* dengan menggunakan rumus Glass berdasarkan rerata dan deviasi standar tersebut, yaitu dengan mencari besarnya *effect size* (Δ) dengan jalan membagi selisih rerata kelompok eksperimen (XE) dengan rerata

kelompok kontrol (XK), dengan deviasi standar kelompok kontrol (SK). Rumusnya adalah:

$$\Delta = \frac{\bar{x} \text{ eksperimen} - \bar{x} \text{ kontrol}}{SD \text{ kontrol}}$$

Setelah diperoleh nilai *effect size* maka hasilnya bisa diinterpretasikan ke dalam kategori tinggi, sedang dan rendah sebagaimana ditampilkan kriterianya pada tabel 1 Becker (2000).

Tabel 1. Klasifikasi *Effect Size*

Effect Size (ES)	Kategori standar Cohen's
$0 \leq ES \leq 0,2$	Kecil
$0,2 \leq ES \leq 0,8$	Sedang
$ES \geq 0,8$	Tinggi

Setelah diperoleh, nilai ES kemudian diinterpretasi untuk menentukan seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variable terikat dengan ketentuan yang ditunjukkan pada Tabel 2 (Coe, 2002).

Tabel 2. Interpretasi ES Berpengaruh terhadap Variabel Bebas

ES	0,0	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	0,6	0,7	0,8	0,9	1,0	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6	1,7	1,8	1,9	2,0	2,1	2,2	2,3	2,4	2,5	2,6	2,7	2,8	2,9	3,0	
Pengaruh (%)	50	54	58	62	66	69	73	76	79	82	84	88	92	95	96	98	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99

Prosedur dalam penelitian ini disesuaikan dengan langkah-langkah membuat meta-analisis yang disarankan oleh *Glass* dalam Sutrisno (2007). Adapun prosedur penelitian ini meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan analisis data.

Tahap Persiapan

1. Menetapkan domain berdasarkan,
 - 1) Variabel bebas : *role playing*.
 - 2) Variabel terikat: Kecerdasan Siswa.
2. Menetapkan kriteria penelitian yang dirangkum
 - 1) Bentuk publikasi: Artikel Penelitian.
 - 2) Tahun publikasi: 2011-2018.
 - 3) Definisi operasi variabel terikat: kecerdasan yang dinilai dalam bentuk *pretest* maupun *posttest* yang dinyatakan dalam bentuk skor.

Tahap Pelaksanaan

1. Mencari dan mengumpulkan penelitian dari bulan September-Oktober 2018.
2. Mengekstrak penelitian mencakup.
 - 1) Variabel peneliti: identitas peneliti berupa data tentang nama lengkap, dan jenis kelamin peneliti.
 - 2) Variabel sasaran: jenjang sekolah yang terdiri atas PAUD, SD dan SMP.

- 3) Variabel metodologi: jenis penelitian yang digunakan, analisis 41 teknik 41 ic yang digunakan, 41 teknik sampling yang digunakan.
3. Menghitung *effect size* per artikel penelitian.
4. Menghitung *uji t* dan rata-rata *effect size* per kecerdasan yang dimiliki.
5. Menganalisis hasil hubungan antar variabel.
6. Membuat rangkuman dalam sebuah laporan ilmiah.

Analisis Data

1. Menganalisis *effect size* berdasarkan : variable sasaran, variable metodologi.
2. Menganalisis *uji t* dari keseluruhan data.
3. Menganalisis hubungan antar variabel
 - 1) Kecerdasan linguistik dengan metode *Role Playing*.
 - 2) Kecerdasan Interpersonal dengan metode *Role Playing*.
 - 3) Kecerdasan Intrapersonal dengan metode *Role Playing*.

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Pada tabel 3 menunjukkan data penelitian meta analisis pengaruh *Role Playing* terhadap kecerdasan siswa yang telah dipilih dengan variabel bebas *Role Playing* dan variabel terikat kecerdasan siswa yang didapatkan melalui penelusuran jurnal elektronik pada *Google* atau *Google Scholar*.

Tabel 3. Hasil Penelusuran Artikel Meta Analisis

No	Judul Artikel	Nama Peneliti
1	<i>The effects of intelligence, emotional, spiritual and adversity quotient on the graduates quality in surabaya shipping polytechnic</i>	(Puspitacandri et al., 2020)
2	Efektivitas Penerapan Teknik <i>Role Playing</i> Melalui Bimbingan untuk Peningkatan Kecerdasan Emosional	(Triana et al., 2024)
3	Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> untuk Kecerdasan Emosional	(Hernaningsih & Giyoto, 2020)
4	Pengaruh Bermain Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal	(Damayanti et al., 2018)
5	Pengaruh Bermain Peran terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini	(Bachtiar, 2017)
6	Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di SPS Mahkota Dewa Kec. Sail Kota Pekanbaru	(Jas & Chairilisyah, n.d.)
7	Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrama terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak	(Sukmawati, Daviq Chairilisyah, 2019)
8	Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di RA	(Fatmaliza et al., n.d.)
9	Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun	(Sari et al., n.d.)
10	Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Guru dalam Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Verbal	Syalwa Rachnatull Jannati (Tsalitsatul Maulidah et al., 2022)
11	Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al-Mukhlisin Kec. Medan Denai	(Hadis Purba, 2022)

12	Pengaruh Bermain Peran terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini	(Nisak Aulina, 2015)
13	Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) terhadap Kecerdasan Linguistik Verbal	(Sari M & Satiningsih, 2019)
14	Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Emosional	(Rabiah & Tamba, 2014)
15	Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak	(Anggit Rachmawati, 2014)
16	Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Taman kanak-Kanak	Ambar Puspawerdini (Aisyiyah, n.d.)
17	Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V	(Ernani & Syarifuddin, 2016)
18	Pengaruh <i>Role Playing</i> terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V	(Ernani & Syarifuddin, 2014)
19	Metode Sosiodrama dalam Meningkatkan Kecerdasan Moral Anak	(Ahyani & Dhania, 2019)
20	Pengaruh Layanan Penguasaan Konten dengan teknik Bermain peran (<i>Role Playing</i>) dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi pada Siswa SMP	(Pepriyanti <i>et al.</i> , 2018)
21	Model Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama untuk Meningkatkan Empati Siswa SMP	(Asti Haryati, 2017)
22	<i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa SMP	(Panigar <i>et al.</i> , 2014)

Penelitian ini menggunakan data dari 22 artikel penelitian yang telah terpublikasi, meliputi jenjang PAUD, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Data ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mencari nilai *effect size*. Setiap artikel diberi kode untuk memudahkan identifikasi. Nilai *effect size* dihitung menggunakan rumus yang telah ditentukan, dengan menggunakan data pretest, posttest, dan standar deviasi dari setiap artikel. Data ini dapat diperoleh dari hasil penelitian yang disajikan dalam artikel atau dihitung secara terpisah. Setiap artikel diberikan kode untuk memudahkan kegiatan selanjutnya.

Berikutnya pada tabel 4 merupakan hasil dari penelitian yang menunjukkan nilai *effect size* pada setiap artikel. Nilai *effect size* tersebut sebelumnya dihitung terlebih dahulu menggunakan rumus yang ada pada metode, untuk dapat menghitung nilai tersebut maka artikel harus menyajikan hasil *pretest*, *posttest* dan standar deviasi pada penelitiannya atau dapat dilakukan perhitungan pada artikel yang terpilih tersebut. Selain nilai *pretest* dan *posttest* dapat juga digunakan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol serta standar deviasi untuk mencapai nilai *effect size*.

Tabel 4. Nilai *Effect Size*

No	Mean Sebelum	Mean Sesudah	SD Sebelum	SD Sesudah	<i>Effect Size</i>	Kategori	Pengaruh
1	86,80	154,07	3,80	8,10	0,98	Tinggi	86,80
2	Mean Kontrol = 80,41 Mean Eksperimen = 84,49. SD Kontrol = 6.953 SD Eksperimen = 2.959					Tinggi	
3	Mean Kontrol = 86,60 Mean Eksperimen = 89,00 SD Kontrol = 2,94				0,8	Sedang	79%

4	22,60	38,60	3,66	2,28	0,93	Tinggi	82%
5	14,00	27,00	2	2	0,95	Tinggi	82%
6	9,40	17,60	2,64	5,97	0,66	Sedang	73%
7	21,80	36,87	4,75	7,22	0,77	Sedang	76%
8	11,86	18,19	3,23	2,94	0,71	Sedang	76%
9	8,83	17,33	1,64	2,77	0,88	Tinggi	79%
10	86,80	154,07	3,80	8,10	0,98	Tinggi	82%
11	6,40	7,11	0,12	0,32	0,82	Tinggi	79%
12	9,42	14,45	2,33	2,44	0,72	Sedang	76%
13	33,44	41,50	8,13	11,90	0,36	Sedang	63%
14	10,91	15,21	1,62	3,19	0,65	Sedang	73%
15	14,80	29,70	3,58	3,77	0,89	Tinggi	80%
16	40,035	82,11	21,60	16,43	0,74	Sedang	76%
17	Kelas Kontrol = 60,08 Kelas eksperimen = 83,80 SD Kontrol = 6,49 SD Eksperimen = 7,03				0,87	Tinggi	79%
18	15,93	17,93	3,77	2,23	0,3	Sedang	62%
19	74,09	103,87	12,63	8,61	0,80	Sedang	79%
20	2,11	225,00	24,45	18,96	0,30	Sedang	62%
21	0,29 6,03		0,52	1,74	0,9	Tinggi	82%
22	14,80	29,70	3,58	3,77	0,89	Tinggi	80%

Berdasarkan pada tabel 4 menjelaskan bahwa kecerdasan pada setiap artikel yang dipilih dapat berbeda atau sama satu sama lain. Dari kedelapan kecerdasan yang ada pada *multiple intelligences* ternyata artikel yang didapat pada meta analisis *role playing* terhadap kecerdasan hanya dapat menganalisis tiga kecerdasan saja. Hal ini dikarenakan hanya kecerdasan linguistik, interpersonal dan intrapersonal saja yang biasanya diukur dalam penggunaan metode *role playing* tersebut. Pada pengelompokan variabel tersebut ada artikel yang meningkatkan dua kecerdasan sekaligus yaitu sosial pada kecerdasan interpersonal sedangkan emosional pada kecerdasan intrapersonal.

Pada hasil penelitian dapat terlihat bahwa adanya peningkatan dalam penggunaan metode *role playing* sebelum dan sesudah menggunakan metode tersebut. Rata-rata nilai *effect size* yang didapat dari hasil penelitian adalah 0,74 merupakan kategori sedang berpengaruh 76%. Hal ini berarti efek dari metode *role playing* terhadap kecerdasan siswa berpengaruh pada tingkatan kategori sedang. Metode bermain peran atau *role playing* memberikan kontribusi pada peningkatan kecerdasan siswa tersebut, walaupun dalam tingkat peningkatannya berbeda-beda. Hal ini bisa saja dipengaruhi oleh jenjang pendidikan yang digunakan pada artikel, kemudian beberapa faktor individu baik dari dalam maupun dari luar. Faktor dari dalam, dapat saja berupa misalnya kondisi pada saat melakukan penelitian kurang siapnya peserta didik atau dalam kondisi yang kurang baik, kemudian kesiapan dalam menjalankan metode bermain peran yang bisa saja kurang maksimal, waktu yang dibutuhkan cukup lama dalam penggunaan metode *role playing*, materi yang digunakan masih sangat terbatas, kurangnya rasa percaya diri yang belum ditumbuhkan pada siswa, sehingga proses berlangsung lama. Pada faktor luar dapat dikaitkan dengan lingkungan, kondisi sekolah dan subjek peneliti yang berbeda-beda, atau tingkatan jenjang pendidikan. Nilai *effect size* metode bermain peran atau role

playing tertinggi terhadap kecerdasan siswa terdapat pada P15X8 dengan variabel terikat kecerdasan interpersonal dengan nilai 0,98 termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan nilai *effect size* terendah ada pada MP17X2 pada kecerdasan intrapersonal dengan nilai *effect size* 0,30 dalam kategori sedang.

Tabel 5. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	27.8629	22	28.20397	6.47043
	Sesudah	53.9668	22	57.48087	13.18702

Tabel 6. Paired Samples Test

		Paired Differences				t	d f	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	Sebelum	-	-	-	-	-	-	-
	Sesudah	26.10389	50.37832	11.55758	50.38547	1.82232	2.259	18

Berdasarkan pada tabel 5 hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* berpengaruh positif terhadap peningkatan kecerdasan siswa. Rata-rata nilai kecerdasan siswa meningkat dari 27.86 menjadi 57.48, menunjukkan peningkatan sebesar 29.62. Uji t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara nilai kecerdasan siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* (t-hitung = -2.259, t-tabel = 1.812, p-value = 0.037). Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan kecerdasan siswa. Metode *role playing* memungkinkan siswa untuk mengekspresikan hubungan antar manusia, bekerja sama, berdiskusi, dan mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah. Selain itu, metode ini juga melatih siswa untuk memahami, melihat, dan menghayati, serta mendorong inisiatif, kreativitas, dan pengembangan kecerdasan linguistik. Hal ini menunjukkan bahwa efektifitas dari pembelajaran *role playing* dimanfaatkan pada saat pembelajaran, seperti melalui pembelajaran *role playing* siswa dapat mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan kecerdasan siswa melatih dirinya untuk memahami, melihat dan menghayati, siswa dapat berinisiatif dan berkreatifitas terhadap peran yang dimainkan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan, bakat yang ada pada siswa dapat diasah dalam kegiatan bermain peran dan cenderung tidak membosankan, siswa dapat menciptakan kegiatan kolaborasi atau kerjasama, siswa memiliki tanggung jawab pada setiap kegiatan, siswa dapat

mengembangkan kecerdasan linguistik dengan penggunaan bahasa yang baik dan benar dalam setiap pemeranan.

Tabel 7. Nilai t-hitung dan Effect Size Variabel Terikat pada Tingkatan Kecerdasan

No	Kecerdasan	Mean	St-dev	Df	t-hitung	t-table	Mean ES
1	Linguistic	-24.70440	30.70476	4	-1.799	1,740	0,77
2	Interpersonal	-14.77444	20.42514	8	-2.170	2.353	0,78
3	Intrapersonal	-41.12029	80.70335	6	-1.348	2.015	0,58

Tabel 7 merupakan perhitungan t- hitung dan *effect size* dari kecerdasan linguistik, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal. Pada kecerdasan linguistik t hitung yang didapat sebesar $-1.799 < t \text{ table}$ yaitu 1.740 dengan nilai *effect size* sebesar 0,77 menunjukkan bahwa adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah dilakukan metode *role playing* dan adanya efektivitas dalam kecerdasan tersebut. Salah satu metode yang dapat meningkatkan kecerdasan linguistik-verbal adalah kegiatan bermain peran (*Role Playing*). Salah satu kiat untuk mengembangkan kecerdasan linguistik verbal adalah dengan bermain peran, dimana pada kegiatan bermain peran siswa memerankan sebuah peran kemudian melakukan percakapan (Ord, 2012). Bermain peran (*role playing*) adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap tujuan pengembangan yang dilaksanakan. Bermain peran dipandang sebagai kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, ingatan, tahapan, kerjasama, kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi (Murphy *et al*, 2013). Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa salah satu kecerdasan linguistik dengan bermain peran merupakan suatu penguatan untuk mengembangkan kosa kata, ingatan dan imajinasi ruang pada siswa, hal ini akan berdampak baik pada tahap pengembangan kecerdasan linguistik siswa tersebut (Lorin , 2004; Saxon *et al*, 2003).

Pada kecerdasan interpersonal nilai t hitung $-2.170 < t \text{ table}$ 2.353 terdapat adanya perbedaan sebelum dan sesudah diberikan metode *role playing* ini menunjukkan pemberian *role playing* pada siswa memberikan makna terhadap peningkatan kecerdasan siswa. *Effect size* yang didapat dari artikel menunjukkan nilai 0.78 yang berada pada kategori sedang. Seperti yang dikemukakan oleh Treffinger *et al* (2008) adanya konsep kerjasama, hubungan kekeluargaan, kelompok dan pengendalian diri hal tersebut merupakan bentuk dari kecerdasan interpersonal dimana kecerdasan interpersonal adalah sebuah kecerdasan yang mampu mempresepsi dan membedakan suasana hati, maksud dan motivasi, serta perasaan orang lain (Blake & Pope, 2008; De Dreu *et al*, 2008). Kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan yang mulai disadari dan dianggap hal penting untuk menjalin komunikasi antar individu. (Ballantyne, 2020). Dari pengertian tersebut maka dengan melakukan metode *role playing* pada pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan linguistik sangatlah tepat jika dilakukan sesuai dengan tahapan dan tanpa kendala yang berarti karena kunci untuk

mengembangkan kecerdasan interpersonal adalah memberikan anak kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, misalnya dengan bermain, hal ini menghubungkan pemahaman antara bermain peran (*role playing*) dengan kecerdasan interpersonal (Heyward, 2010; Puspitacandri *et al.*, 2020; Sjølie *et al.*, 2022).

Kecerdasan intrapersonal menurut Gardner dalam Morgan (2021) adalah sebuah kecerdasan yang ditandai dengan kemampuan memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut. Pada penelitian meta analisis pengaruh *role playing* terhadap kecerdasan didapatkan bahwa nilai t hitung $-1.348 < \text{nilai } t \text{ table}$ yaitu 2.015 hal ini menunjukkan bahwa *role playing* memberikan peningkatan kecerdasan siswa sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran, untuk melihat seberapa efektif pemberian metode *role playing* dapat dilihat pada nilai *effect size* dalam penelitian yaitu 0.58, nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang dalam pemberian pengaruh metode *role playing* terhadap kecerdasan interpersonal. Dalam kecerdasan interpersonal terdapat kecerdasan emosional didalamnya, dimana kecerdasan emosional jauh lebih berperan daripada kecerdasan intelektual (Sudiartini & Mukoromah, 2019). Goleman menyebutkan dalam kecerdasan intelektual menyumbangkan 20% bagi kesuksesan sedangkan 80% lainnya adalah faktor-faktor kekuatan lain diantaranya adalah kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati (mood), berempati serta kemampuan bekerja sama. Dengan kecerdasan tersebut maka dalam menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain (Daniel, 2002).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil meta-analisis yang telah dilakukan maka dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut yaitu rata-rata *effect size* pengaruh metode *role playing* terhadap kecerdasan siswa adalah sebesar 0.74, menunjukkan bahwa pengaruh *role playing* terhadap kecerdasan 76%. Nilai t -hitung $< t$ tabel menunjukkan adanya perbedaan sebelum dan sesudah diberikan metode *role playing*. Kecerdasan yang diukur adalah linguistik, interpersonal dan intrapersonal, ketiga kecerdasan tersebut meningkat dengan penggunaan metode *role playing* di kelas. Nilai rata-rata *effect size* pengaruh *role playing* terhadap kecerdasan linguistik adalah 0.77, untuk kecerdasan interpersonal nilai rata-rata *effect size* *role playing* adalah 0.78 sedangkan untuk nilai rata-rata *effect size* *role playing* terhadap kecerdasan intrapersonal adalah 0.58. Berdasarkan hubungan variabel kecerdasan interpersonal lebih banyak dipengaruhi oleh *role playing*. *Role Playing* merupakan metode yang menarik dan menyenangkan untuk dapat digunakan dalam metode pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

Ahyani, L. N., & Dhania, D. R. (2019). *Metode Sosiodrama dalam Meningkatkan Kecerdasan Moral Anak*.

- Aisyiyah, D. I. T. K. (n.d.). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Enrekang*. hal: 1–11.
- Akhdan Nur Said, D. R. (2018). Aplikasi Strategi Dan Model Kecerdasan Spiritual (SQ) Rasulullulah di Masa Kini. *Spiritual Intelligence The Ultimate Intelligence*, VII(1), hal: 21–32.
- Anggit Rachmawati. (2014). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di RA Nuru Ihsan Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali*. hal: 1–203.
- Asti Haryati, M. E. W. & M. (2017). No Title Model Bimbingan Kelompok Teknik Sociodrama untuk Meningkatkan Empati Siswa SMP. *Bimbingan Konseling*, 6(1), hal: 28–33.
- Bachtiar, M. Y. (2017). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas a Di Taman Kanak-Kanak Buah Hati Kota Makassar. *AWLADU: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), hal: 139. <https://doi.org/10.24235/awladu.v3i2.1618>.
- Ballantyne, H. (2020). A strategy for newly qualified nurses. *Veterinary Nursing Journal*, 35(5), hal: 133–136. <https://doi.org/10.1080/17415349.2020.1750326>.
- Blake, B., & Pope, T. (2008). Developmental psychology: incorporating Piaget's and Vygotsky's theories in classrooms. *Journal of Cross-Disciplinary Perspectives in Education*, 1(1), hal: 59–67.
- Brookhart, S. M. (2010). How to asses higher order thinking skills in your classroom. In *ASCD Alexandria, Virginia USA*, 88(18). <https://doi.org/10.1177/002205741808801819>.
- Craft, A., Cremin, T., Hay, P., Clack, J., Guilford, J. P., Ho, H. C., Wang, C. C., Cheng, Y. Y., Kim, K. H., Runco, M. A., Jaeger, G. J., & Torrance, P. E. (1972). Creative Primary Schools : developing and maintaining pedagogy for creativity *Creativity Research Journal*, 10(1), hal: 92–96. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2013.04.003>.
- Damayanti, R. R., CH, M., & Hapidin, H. (2018). Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), hal: 34. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.5>.
- Daniel, G. (2002). *Kecerdasan Emosional Daniel Goleman*.
- De Bono, E. (2007). Lateral Thinking: A Textbook of Creativity. In *Penguin Books*, 3(416).
- De Dreu, C. K. W., Baas, M., & Nijstad, B. A. (2008). Hedonic Tone and Activation Level in the Mood-Creativity Link: Toward a Dual Pathway to Creativity Model. *Journal of Personality and Social Psychology*, 94(5), hal: 739–756. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.94.5.739>.
- Ernani, & Syarifuddin, A. (2016). Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), hal: 31–32.
- Fatmaliza, Chairilisyah, D., & Hukmi. (n.d.). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Bunda Suwarni Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru*. hal: 1–12. <https://media.neliti.com/media/publications/184989-ID-pengaruh-metode-bermain-peran-terhadap-k.pdf>.
- Hadis Purba, H. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Mukhlisin Kec.

- Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 10(1).
<https://doi.org/10.30829/raudhah.v10i1.1654>.
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2010). Creativity (2010 Annual Review of Psychology). *Annual Review of Psychology*, 61, hal: 569–598.
<https://doi.org/10.1146/annurev.psych.093008.100416>.
- Hernaningsih, T., & Giyoto. (2020). *Pengaruh Metode Role Playing Untuk Meningkatkan. 2011*, hal: 197–202.
- Heyward, P. (2010). Emotional Engagement Through Drama: Strategies to Assist Learning through Role-Play. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 22(2), hal: 197–203.
<http://www.isetl.org/ijtlhe/articleView.cfm?id=751>
- Jas, J., & Chairilisyah, D. (n.d.). *Effect of Method of Playing the Role of Social Skills Children Ages 4-5 Years in the District Sail Sps Mahkota Dewa City Pekanbaru*. hal: 1–15.
- Lorin W. Anderson. (2004). Increasing teacher effectiveness. In *Fundamentals of educational planning*, 57(2). U.
http://www.unesco.org/iiep%0Ahttp://www.cndwebzine.hcp.ma/CND_sii/IMG/pdf/http__unesdoc.unesco.org_images_0013_001376_137629e.pdf_class=IIEP_PDF_pubs_page=Fund_79_estat_url=http__unesdoc.unesco.org_images_0013_001376_137629e.pdf.
- Morgan, H. (2021). Howard Gardner’s Multiple Intelligences Theory And His Ideas On Promoting Creativity. In F. Reisman (Ed.), *Celebrating Giants and Trailblazers: A-Z of Who’s Who in Creativity Research and Related Fields*, hal: 124–141.
- Murphy, C., Bianchi, L., McCullagh, J., & Kerr, K. (2013). Scaling up higher order thinking skills and personal capabilities in primary science: Theory-into-policy-into-practice. *Thinking Skills and Creativity*, 10(December), hal: 173–188.
<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2013.06.005>.
- Nisak Aulina, C. (2015). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin. *Pedagogia*, 1, hal: 59–69.
- Ord, J. (2012). John Dewey and Experiential Learning: Developing the theory of youth work. *Youth & Policy*, 108(1), hal: 55–72.
- Panigar, D. A. G., Djannah, W., & Hidayat, S. W. (2014). Role playing untuk meningkatkan kecerdasan emosi siswa smp. *Program Studi Bimbingan Dan Konseling*, 2(August), 0–3. <https://core.ac.uk/download/pdf/289787581.pdf>.
- Pehkonen, E. (1997). The State-of-Art in Mathematical Creativity. *ZDM - International Journal on Mathematics Education*, 29(3), hal: 63–67.
<http://www.emis.de/journals/ZDM/zdm973a.html#hash>.
- Pepriyanti, N. P., Wasidi, W., & Afriyati, V. (2018). Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Smpn Kota Bengkulu. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), hal: 86–95.
<https://doi.org/10.33369/consilia.1.2.86-95>.
- Precourt, G. (2013). What we know about creativity. *Journal of Advertising Research*, 53(3), hal: 238–239. <https://doi.org/10.2501/JAR-53-3-238-239>.
- Puspitacandri, A., Warsono, Soesaty, Y., Roesminingsih, E., & Susanto, H. (2020). The effects of intelligence, emotional, spiritual and adversity quotient on the graduates quality in surabaya shipping polytechnic. *European Journal of Educational Research*, 9(3), hal: 1075–1087. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.9.3.1075>.

- Rabiah, & Tamba, W. (2014). Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Mataram Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 MATARAM Rabiah 1) dan Wayan Tamba 2) Pendidik PAUD TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1) Dosen Program Studi PLS. *Jurnal Paedagogy*, 1(1), hal: 28–34.
- Sari, D. P., Chairilisyah, D., Novianti, R., Education, T., In, P., Childhood, E., Of, F., Training, T., & Sciences, E. (n.d.). *the Effect of Role-Playing Method To 5-6 Years Old Pembina Kindergarten Distrik Pangean Kuantan Singingi Regency Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk. 5*, hal: 1–10.
- Sari M, L., & Satiningsih, S. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kecerdasan Linguistik-Verbal Anak Kelompok a Di Tk Aisyiyah 3. *PAUD Teratai*, 3(3), hal: 1–6.
- Saxon, J. A., Treffinger, D. J., Young, G. C., & Wittig, C. V. (2003). Comp invention®: A creative, inquiry-based summer enrichment program for elementary students. *Journal of Creative Behavior*, 37(1), hal: 64–74. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2003.tb00826.x>.
- Sjølie, E., Espenes, T. C., & Buø, R. (2022). Social interaction and agency in self-organizing student teams during their transition from face-to-face to online learning. *Computers and Education*, 189(June). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104580>.
- Soong, H. (2015). Transnational Students and Mobility. *Transnational Students and Mobility*. <https://doi.org/10.4324/9781315776842>
- Sudartini, N. W. A., & Mukoromah, S. (2019). Kecerdasan Emosional. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), hal: 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_P_EMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Sukmawati, Daviq Chairilisyah, H. (2019). Pengaruh Penerapan Metode Sosiodrama Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), hal: 1–11.
- Treffinger, D. J., Selby, E. C., & Isaksen, S. G. (2008). Understanding individual problem-solving style: A key to learning and applying creative problem solving. *Learning and Individual Differences*, 18(4), 390–401. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2007.11.007>.
- Triana, A. M., Margaretha, D., & Erlinda, M. (2024). Efektivitas Penerapan Teknik Role Playing Melalui Bimbingan Kelompok Untuk Peningkatan Kecerdasan Emosional Siswa. *ARSEN: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), hal: 59–65. <https://doi.org/10.30822/arsen.v1i2.2953>.
- Tsalitsatul Maulidah, Risnawati, & Siti Aisah. (2022). Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Guru dalam Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Verbal pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 1(1), hal: 58–63. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v1i1.627>.
- Zohar, A., Degani, A., & Vaaknin, E. (2001). Teachers' beliefs about low-achieving students and higher order thinking. *Teaching and Teacher Education*, 17(4), hal: 469–485. [https://doi.org/10.1016/S0742-051X\(01\)00007-5](https://doi.org/10.1016/S0742-051X(01)00007-5).